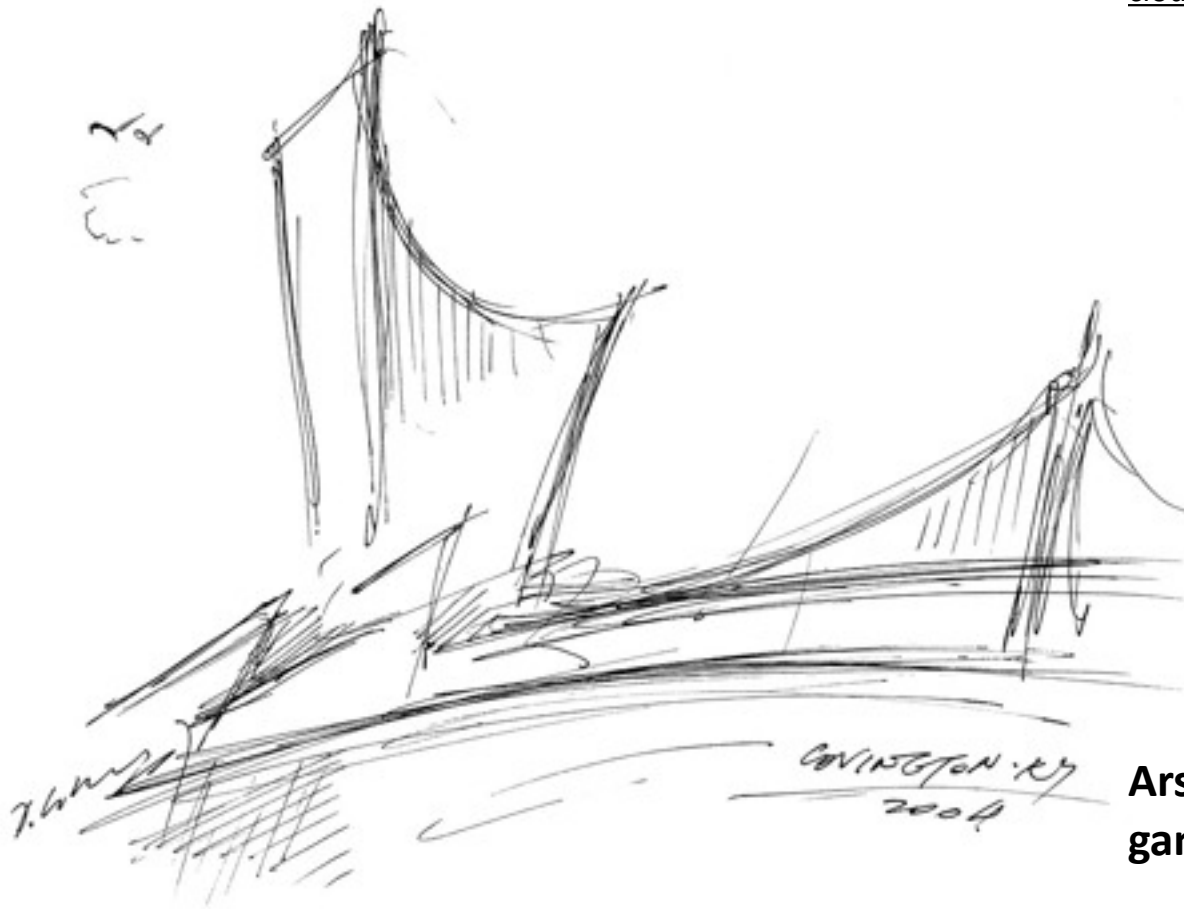


Perancangan Arsitektur 1

Design by
Drawing

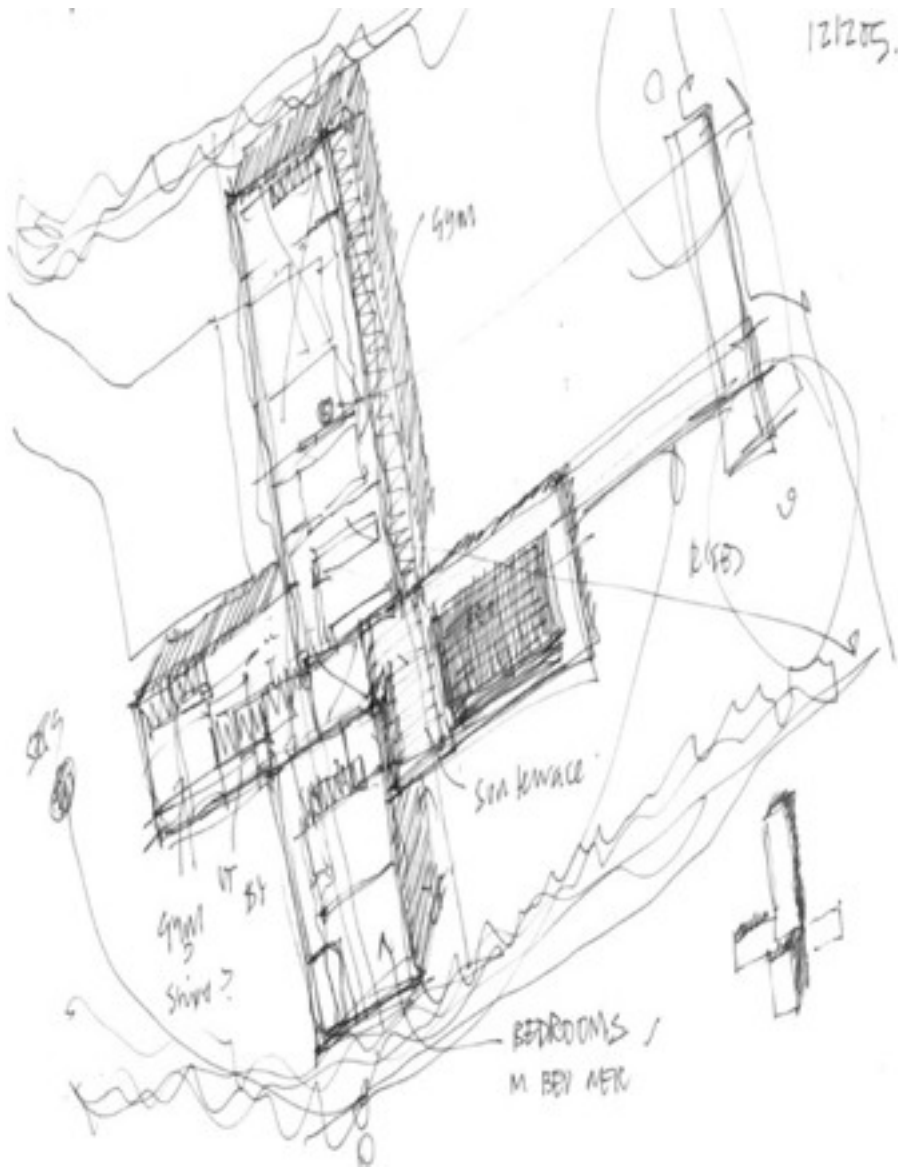


<http://www.critiquethis.us/2010/05/17/the-ascent-by-studio-daniel-libeskind-living-in-the-clouds/>



Arsitek berkomunikasi melalui gambar atau sketsa!

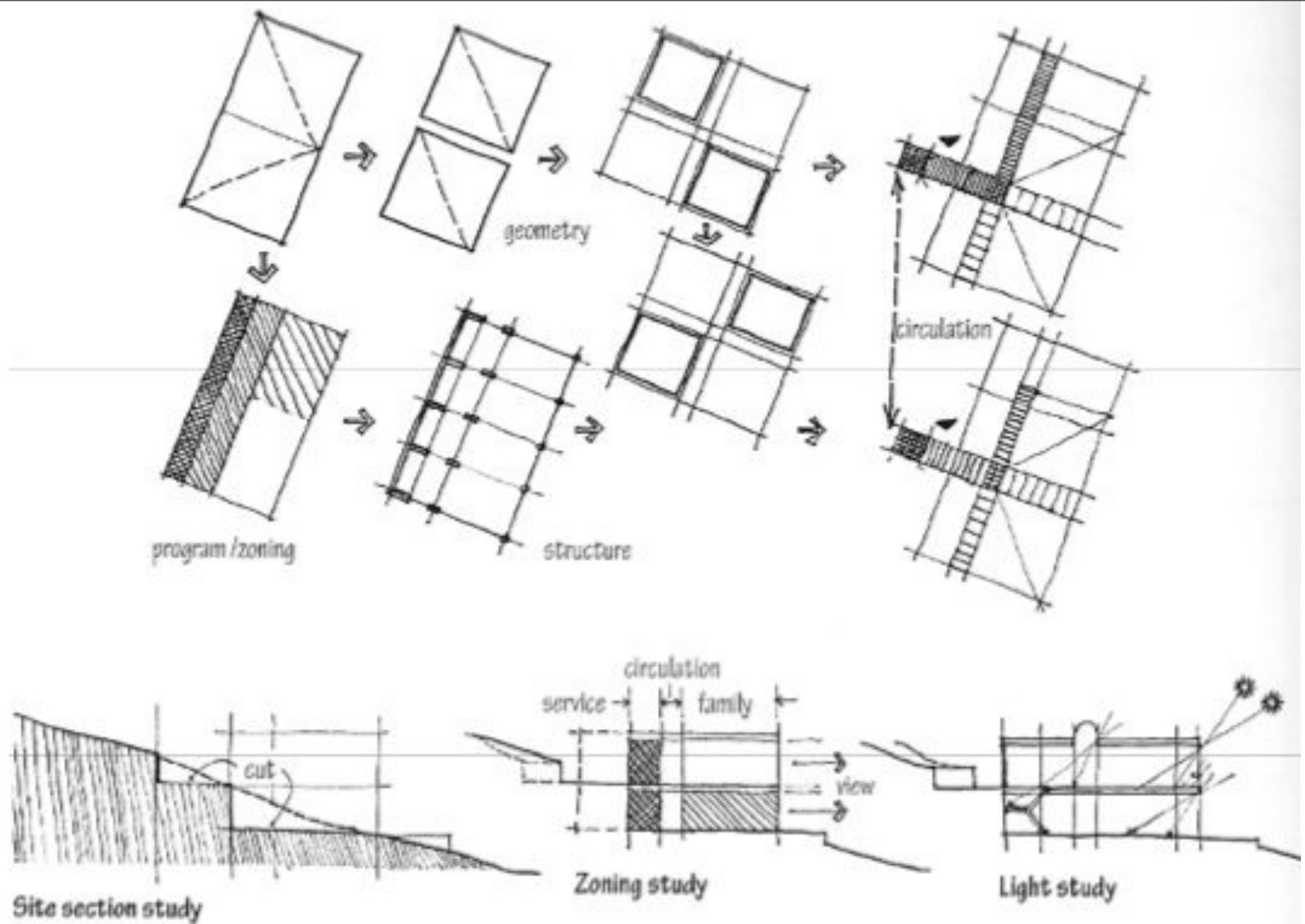
**Antara Anda dan “Anda”
Antara Anda dan Saya
Antara mahasiswa dan tutor
Antara arsitek dan klien**



Sketsa atau diagram atau gambar adalah abstraksi visual yang menampilkan konsep atau objek

Sketsa ini digunakan di tahap awal perancangan!

Sketsa digunakan untuk mengeksplorasi alternatif!



Gambar 2D akan mengkomunikasikan ide yang terorganisir tetapi juga pada implikasinya pada bentuk (seperti apa bangunan itu akan terlihat)

Parti

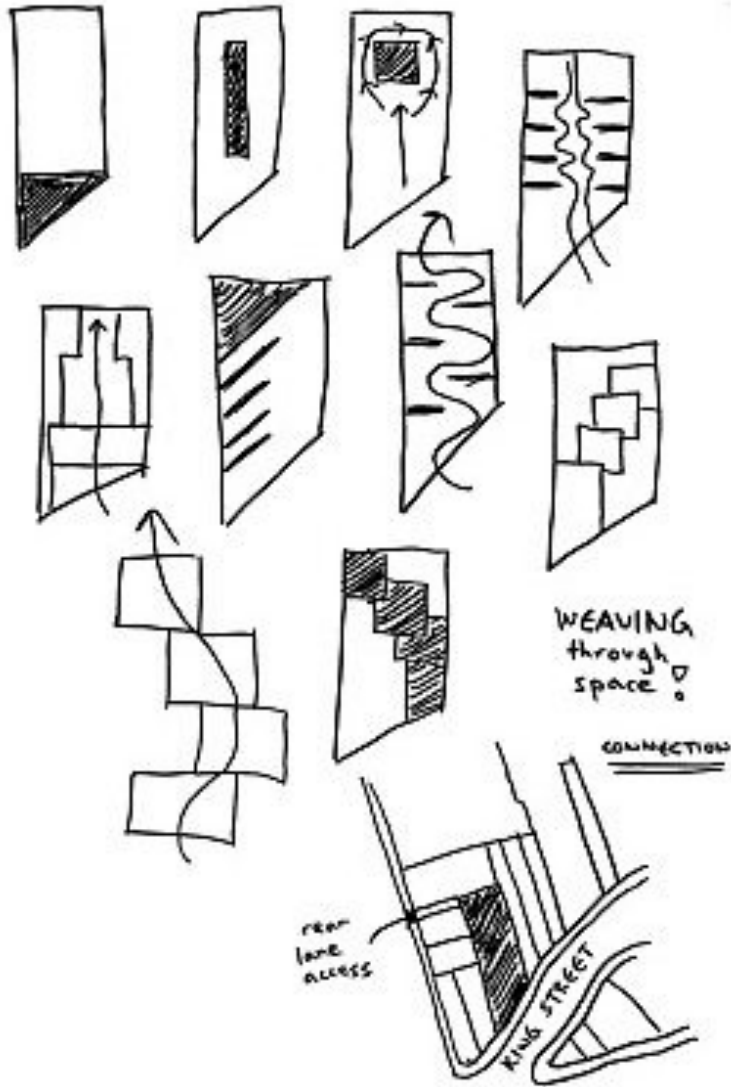
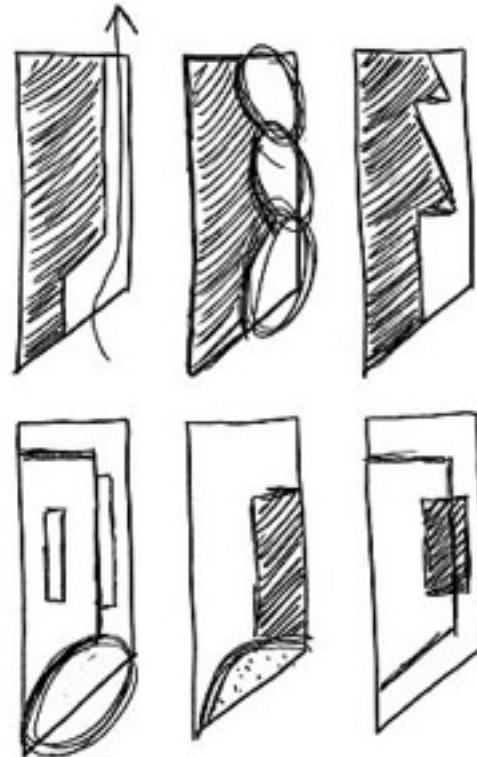


Diagram **parti** menunjukkan sebuah konsep dalam bentuknya yang paling sederhana.

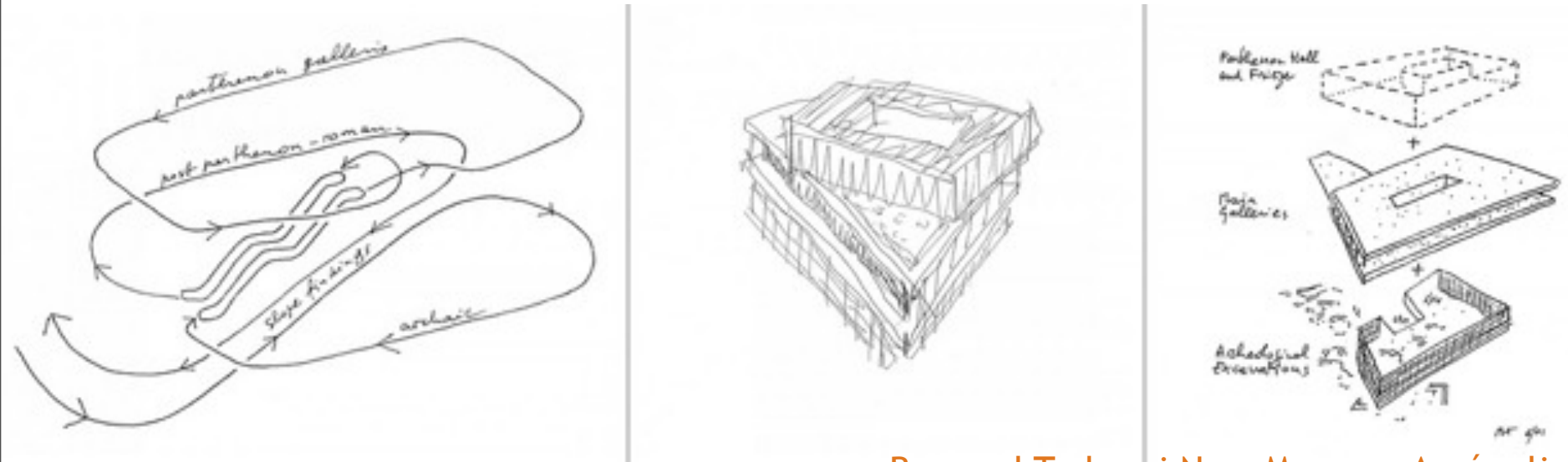
Difokuskan pada hubungan antara ide dan objek.

Merujuk pada konsep atau ide pertama yang akan mengorganisir desain selanjutnya.



Diagram

Yang sangat esensial dalam sketsa atau diagram adalah ia menyederhanakan hal yang sangat kompleks kedalam **esensi elemen dan hubungannya** dengan proses eliminasi dan reduksi.



Bernard Tschumi New Museum Acrópolis



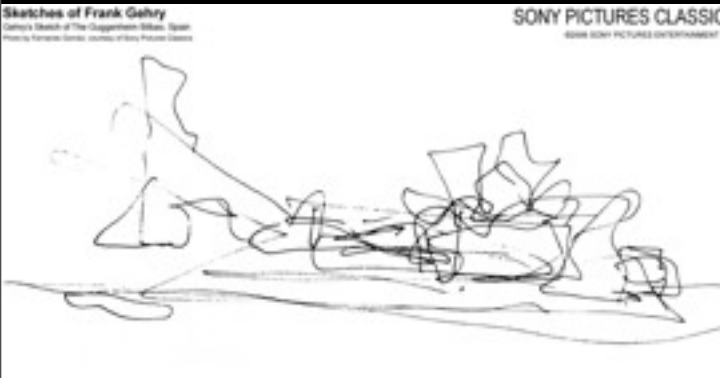
Jurusan Arsitektur | Universitas Islam Indonesia



<http://arquitecturamashistoria.blogspot.com/2010/05/tschumi-encuentra-el-equilibrio-en-el.html>

Diagram

Boleh “berantakan” tetapi harus akurat!



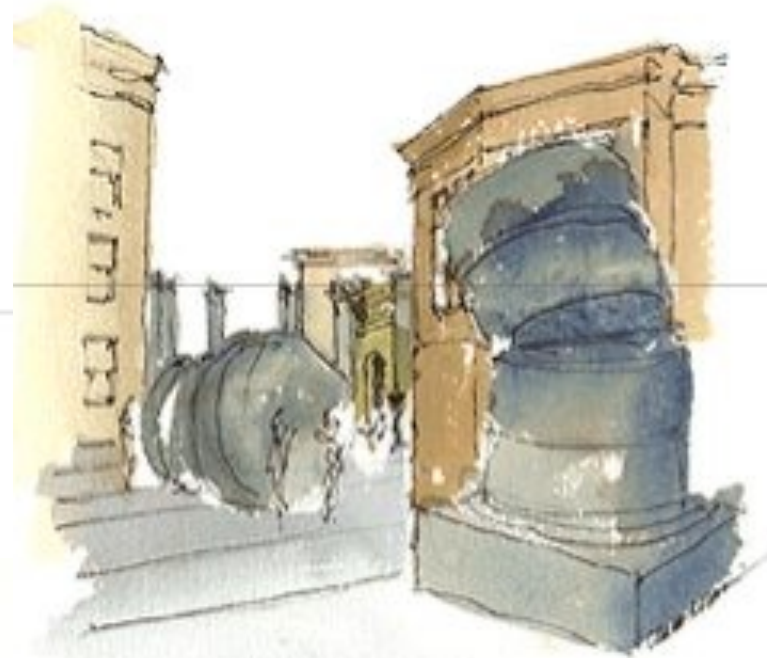
<http://www.mongrelmedia.com/data/ftp/Sketches%20of%20Frank%20Gehry/14.jpg>

<http://fmarcial.wordpress.com/2009/05/04/michael-chabon-on-columbia-md/gehry-bilbao/>

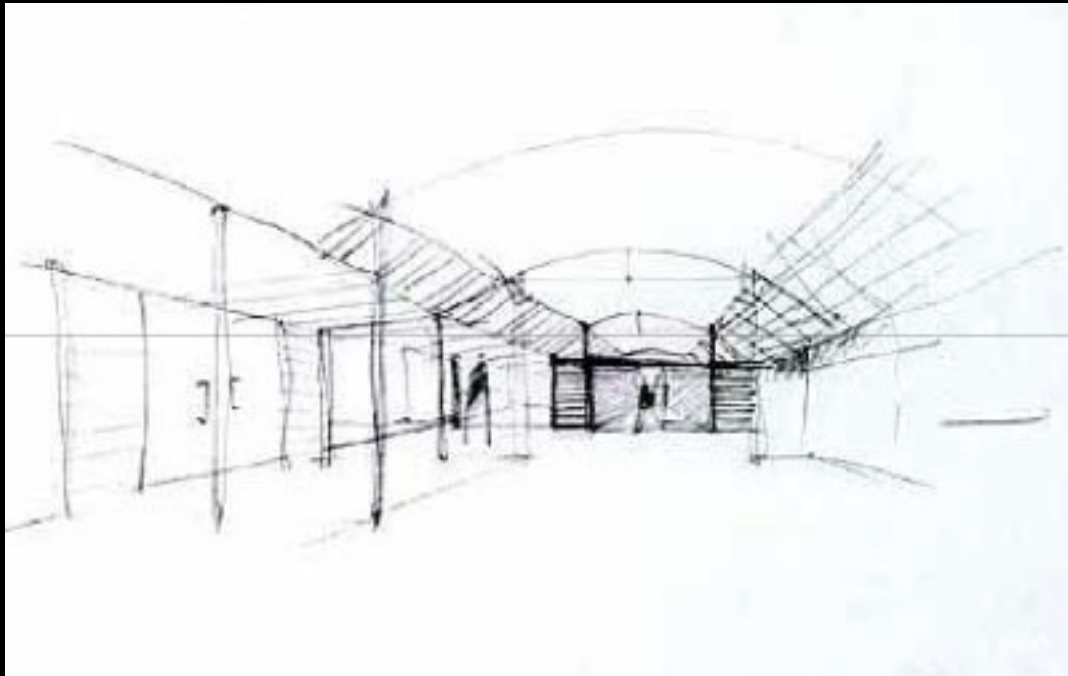
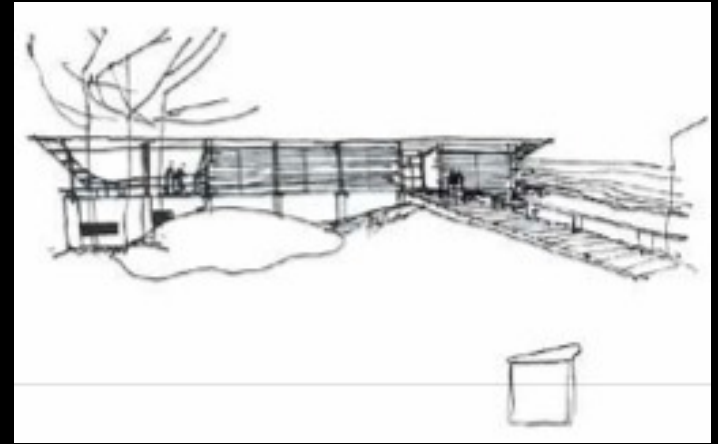
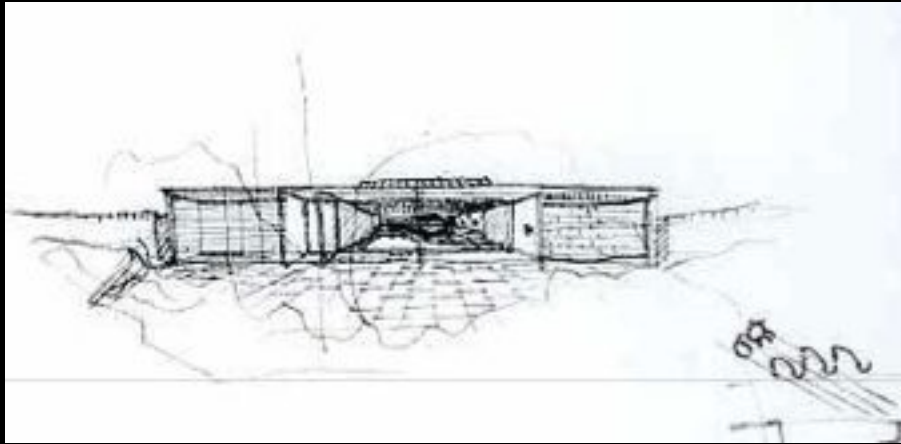
Charles Moore & Donlyn Lyndon



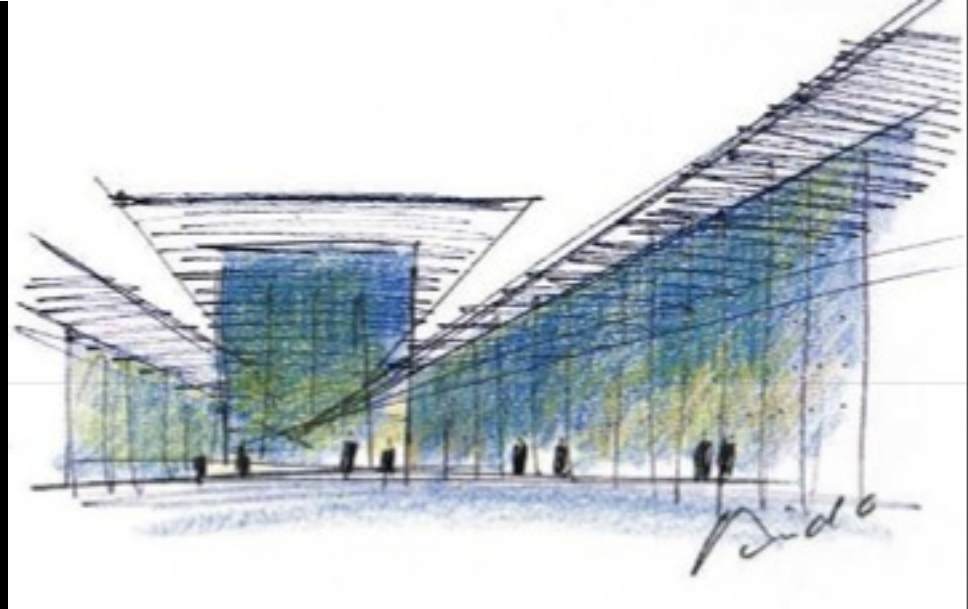
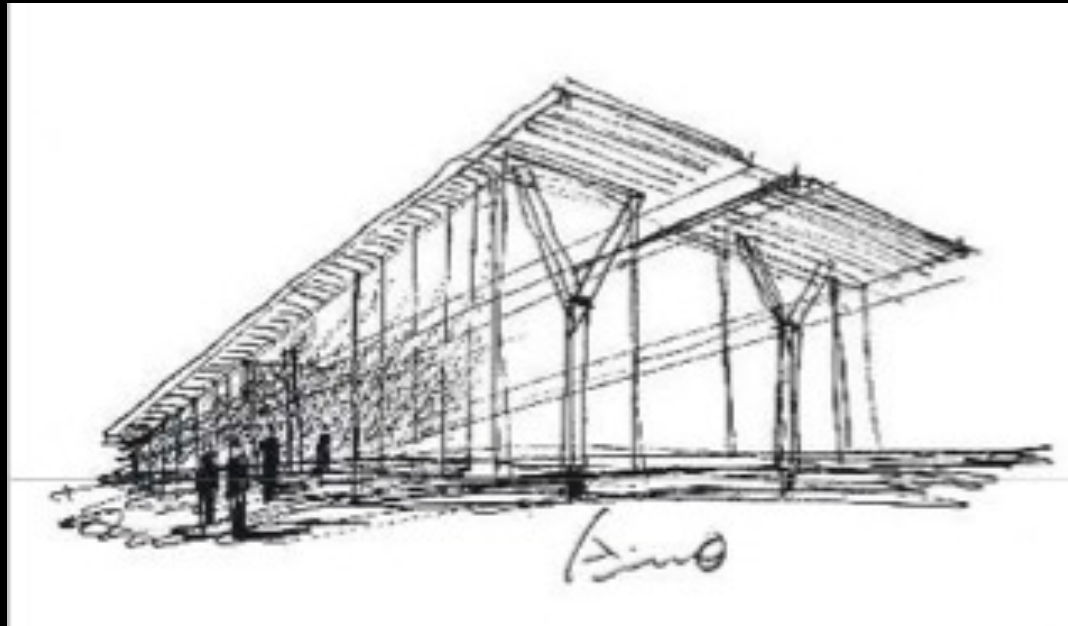
Cranbrook Academy of Art, Bloomfield Hills, Michigan



Glenn Murcutt



Tadao Ando



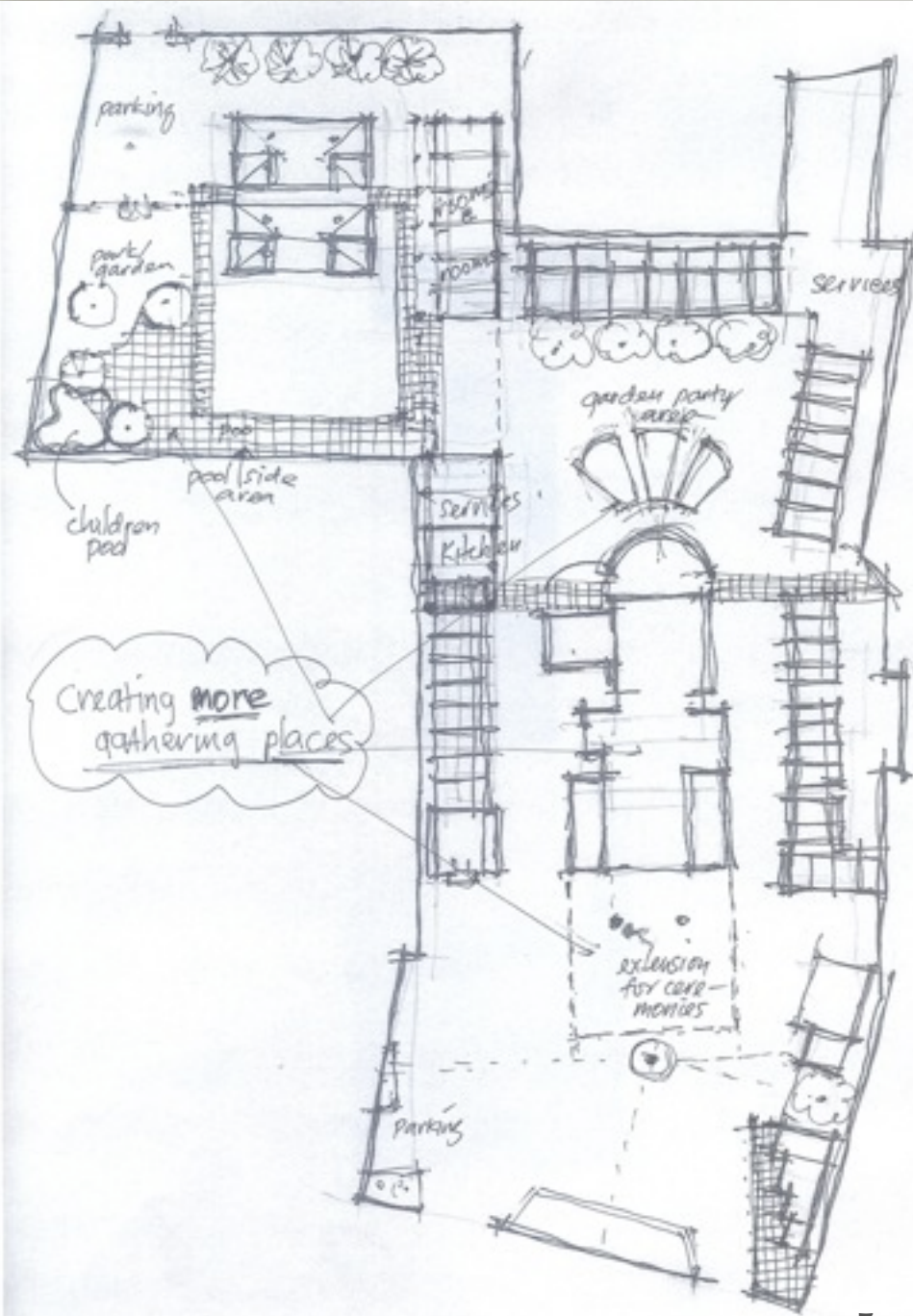


CLEARER STRUCTURE

Satu kesan yang muncul seketika berada di Hotel ini adalah 'kekurangrapihan' dalam penataan elemen-elemennya.

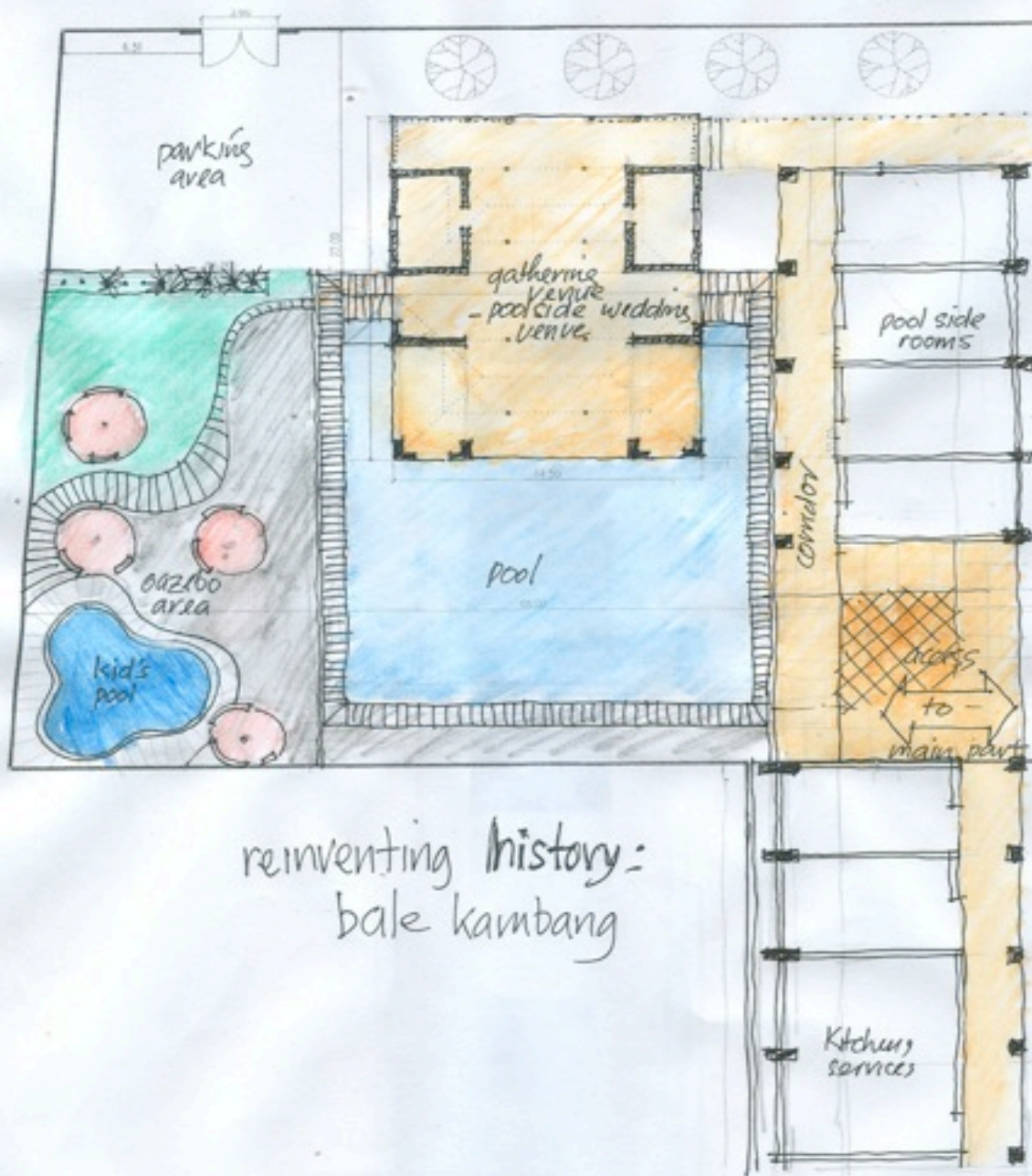
Satu strategi yang perlu dikembangkan lantas adalah memberikan penegasan pada struktur ruang yang telah ada melalui pengolahan elemen-elemen itu.

Contoh kasus adalah dengan merapikan bangunan pelayanan di halaman depan, melayout tamah dalam, menghilangkan (memindah ruang persapan di samping bar, serta mengintegrasikan tapak baru ke dalam struktur ruang Hotel Dana lama.



GATHERING PLACES

Kekuatan Hotel Dana adalah pada posisinya sebagai 'gathering place' yang mempunyai nilai budaya dan sejarah. kekuatan ini perlu didorong dengan menciptakan ruang-ruang berkumpul ini dengan menonjolkan variasi pengalaman dan besaran. Pendopo dan halamannya yang telah menjadi tradisi ditambah lagi dengan taman dan bar di belakang serta pool side pendopo (bale kambing), serta taman belakang. Diharapkan variasi ini akan menginisiasi aktifitas berkumpul baru seperti garden party, poolside wedding, prewedding photography dll.



REINVENTING HISTORY

Tapak baru menyimpan potensi berupa bangunan Rumah Jawa.

Rumah ini terlalu cantik untuk dibongkar. Sebagai gantinya justru dimunculkan imaji-imaji masa lalu yang pernah dimiliki oleh Surakarta yaitu Bale Kambang. Rumah Jawa yang dirubah menjadi pendopo, kolam renang, 'poolside rooms' dan taman bermain diharapkan dapat menjadi satu kesatuan kuat dimana imaji masa lalu itu muncul kembali.



RETOUCHING OLD AND NEW

Bangunan pengembangan seharusnya mempunyai karakter yang berbeda akan tetapi tetap dipersembahkan kepada karakter lama yang dimiliki Hotel Dana. Bangunan baru ini diperuntukkan sebagai penghubung dan sekaligus 'cermin' bagi suasana lama itu. Bangunan baru didominasi dengan lempeng kaca sebagai double skin yang diharapkan akan memantulkan pemandangan lama menjadi mozaik yang baru.

Yours?